NOSTALGIA: RELEMBRE A ERA DE OURO COM 007: GOLDENEYE (N64)

E MAIS: CONHEÇA SOBRE O XBOX ONE X | COMEMORE OS 34 ANOS DE TRON!

Estamos de volta! Depois de aproximadamente dois anos sem lançar uma nova edição, a Revista PlayReplay finalmente está voltando com tudo!
Nesta edição de retorno você confere uma prévia bem bacana de Terra-média: Sombras da Guerra, a continuação do aclamado Sombras de Mordor, baseado na obra do mítico J.R.R. Tolkien, que promete apresentar mais um capítulo da épica investida de Talion contra as forças de Sauron.
Além disso, trazemos mais informações sobre poderoso Xbox One X, a nova versão do Xbox One que, além de ser linda, vai rodar seus jogos a 4k nativos.
Listamos ainda os principais jogos apresentados na edição desse ano da E3, a maior feira de games do mundo, em uma matéria especial. E como não podia deixar de ser, celebramos o passado com matérias sobre o incrível 007 Goldeneye e Tron, duas séries que marcaram a história do entretenimento.
Esperamos que você curta o retorno da nossa publicação! Até a próxima! ;)

RODRIGO ESTEVAM
Editor e Guardião de Gondor

QUEM TAMBÉM ENFRENTA O SAURON NESSA EDIÇÃO:

EDITOR-CHEFE / REDAÇÃO
RODRIGO ESTEVAM

REDAÇÃO
HUGO PEREIRA

REDAÇÃO
THOMAS SCHULZE

REDAÇÃO
GABRIEL TOSCHI

DIAGRAMAÇÃO
GUILHERME VARGAS

PLAY
REPLAY

A GUERRA DE MORDOR VAI COMEÇAR

Em Terra-média: Sombras da Guerra você vai precisar criar seu próprio exército Orc para combater as forças de Sauron

texto Rodrigo Estevam
arte Guilherme Vargas

MIDDLE-EARTH
SHADOW OF WAR

Anunciado em fevereiro e um pouco mais detalhado durante a edição de 2017 da E3, a maior feira de games do mundo, **Terra-média: Sombras da Guerra** nos levará de volta ao universo criado por J.R.R Tolkien novamente na pele do guardião Talion, apresentado pela primeira vez em **Terra-média: Sombras de Mordor**. O guerreiro, dessa vez, terá uma missão um tanto mais complicada: ele deverá ir além das linhas inimigas para criar um exército e guiar Mordor em uma investida contra Sauron.

Quando Sombras de Mordor chegou às lojas, em 2014, um de seus maiores atrativos era o Sistema Nemesis, que visava criar experiências únicas e personalizadas para cada jogador. Ao derrotar um dos líderes do exército Orc, outro tomava o seu lugar. E quando um desses Orcs te reencontrava no campo de batalha, logo te reconhecia e fazia algum comentário sobre o encontro anterior.

A promessa, agora, é ir além: a Monolith Productions quer ver esse nível de personalização não somente aos líderes Orcs. *"Nós quisemos aplicar essa ideia de conteúdo único e pessoal e expandir não somente para os inimigos, mas também para o próprio mundo,"* revelou Michael de Plater, vice-presidente da Monolith, em entrevista ao site Digital Trends. Segundo de Plater, o Sistema Nemesis do jogo anterior permitia a *"cada jogador ter inimigos pessoais e histórias únicas que eles podiam criar com esses inimigos,"* e agora a produtora quer esse nível de personalização aplicado a todo o mundo do jogo, sendo este moldado pelas ações do jogador ao longo da campanha.

EM BUSCA DE PODER

Terra-média: Sombras da Guerra começará imediatamente de onde Sombras de Mordor terminou, com Talion anunciando que era hora de criar um novo anel. E foi exatamente isso o que vimos nos primeiros vídeos do novo jogo, quando Talion e Celebrimbor, o espectro elfo, forjam um novo Anel do Poder para encarar Sauron, os Nazgûl e seu exército do mal.

Munido dessa nova ferramenta, que provavelmente irá concedê-lo novos poderes e habilidades, Talion deverá sair em uma nova aventura para montar seu próprio exército para bater de frente com as forças dominantes de Mordor. Assim, além de forçar inimigos a revelarem a identidade de aliados ou executá-los, Talion agora poderá recrutá-los para reforçar seu exército utilizando a nova habilidade de controle de mentes de Celebrimbor.

Além disso, esses novos recrutas poderão ajudá-lo na hora de invadir fortalezas inimigas, o que é uma adição muito bem-vinda ao gameplay. Cada uma das bases inimigas terá diferentes tipos de defesa, então será de suma importância escolher bem os aliados que irão acompanhá-lo durante a invasão. De qualquer forma, não espere vencer com facilidade: não apenas essas fortalezas serão muito mais difíceis de dominar como os líderes dos locais poderão se adaptar ao seu estilo de luta. Sim, os Orcs de Sombras da Guerra poderão “aprender” mais sobre você e se tornarem imunes aos seus ataques e habilidades ao longo das batalhas. Um adversário que recebeu o mesmo golpe muitas vezes pode passar a bloqueá-los e efetuar contra-ataques efetivos, tornando tudo muito mais interessante, desafiante e, é claro, empolgante.

Se a sua incursão for bem sucedida, o território passará a ser de seu domínio.

Como só quem pode ficar feliz com um resultado desses são o próprio Talion e seus aliados, as forças de Sauron tentarão retomar o local, atacando a base frequentemente. Já que o guardião e Celebrimbor têm muito mais o que fazer, será possível indicar algum de seus aliados mais fieis para liderarem a defesa da fortaleza recém adquirida. Será importante escolher muito bem quem será o responsável pela guarda do local, visto que teremos vários tribos de Orcs em Sombras da Guerra e cada uma dessas tribos terá diferentes impactos na defesa do local, tanto visual quanto efetivamente falando.

O MUNDO DOS HOMENS ESTÁ ACABANDO

Com o retorno de Sauron e a iminente ameaça de seus crescente exército, o mundo dos homens está sob um perigo cada vez maior. Como apenas um homem não seria capaz de derrubar todos os batalhões do Senhor dos Anéis, Talion contará não só com seu exército, as também com a ajuda de novos aliados. Embora pouco tenha sido revelado até o momento, sabemos que o guardião contará com o auxílio de Idril, uma escudeira de Gondor, e pelo teor dos vídeos exibidos até o momento, é bem provável que outros personagens participem ativamente das investidas do guardião e do espectro contra Sauron.

Durante a E3 foi revelado ainda o primeiro DLC de Sombras da Guerra. No

conteúdo extra seremos apresentados a Altariel, uma assassina enviada pela rainha elfa Galadriel para eliminar os Nazgûl todos aqueles corrompidos por anéis do poder… o que inclui Talion e seu novo acessório recém-forjado, é claro. Mais informações sobre o DLC devem ser liberados após a chegada do game às lojas.

Com lançamento marcado para o dia 10 de outubro e potencial para ser no mínimo tão bom quanto seu antecessor - embora já pareça muito superior -, Terra-média: Sombras da Guerra levará o jogador de volta a Mordor em um mapa de mundo aberto e estará disponível para Xbox One, Xbox One X, PC (Windows Store e Steam), PlayStation 4 e PlayStation 4 Pro totalmente em português.

COM VOCÊS, O XBOX ONE X

Novo console da Microsoft promete ser o mais potente - e também o mais vantajoso - do mundo até o momento

texto Rodrigo Estevam
arte Guilherme Vargas

Um dos anúncios mais aguardados da E3 2017 era, sem dúvidas, o do Project Scorpio, da Microsoft. Revelado na edição do ano anterior da convenção, em Los Angeles, como "o mais potente console do mundo", o novo console do lado verde da Força prometia fornecer gráficos em resolução 4k real, além de ser compatível com todos os jogos e acessórios do Xbox One e do Xbox One S, dentre diversas outras vantagens.

Quando começou a rolar o vídeo que oficialmente apresentava o Xbox One X ao mundo, ficava claro que, finalmente, a Microsoft tomava a dianteira na briga com a Sony e sua linha PlayStation. Com especificações aproximadamente 40% superiores ao PlayStation 4 Pro, seu concorrente direto, o Xbox One X conta com hardware fazer o queixo cair.

ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS

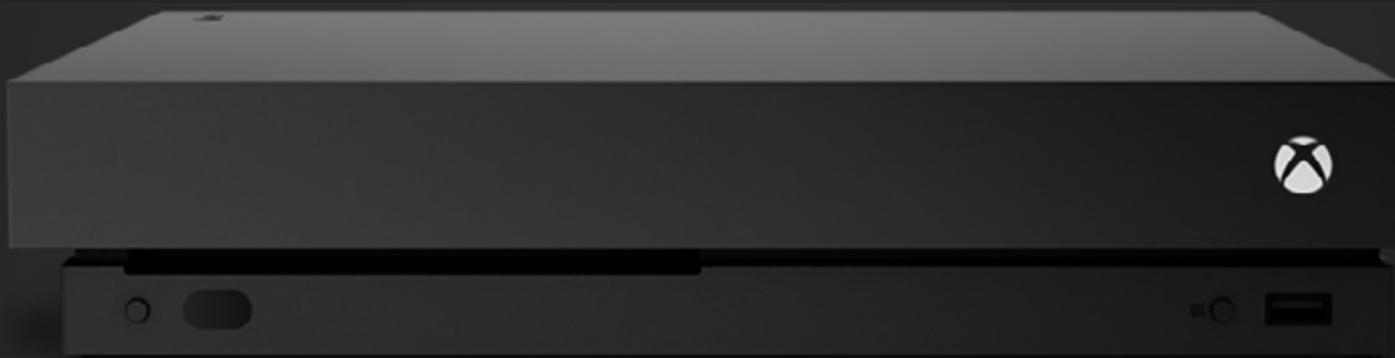
CPU	Oito núcleos x86 a 2,3 GHz
GPU	Integrada da AMD com 6 teraflops de performance
RAM	12 GB GDDR5
Armazenamento	1 TB
Dimensões	29,9 cm x 23,8 cm x 6 cm
Peso	3,8 kg
Cor	Preto
Drive óptico	4K/HDR Blu-ray
Suporte 4K	Sim
Suporte a HDR	Sim
Preço	US$ 499 (ainda sem preço em real)
Disponibilidade	7 de novembro de 2017 (EUA)

Segundo a própria Microsoft, o Xbox One X é capaz de gerar gráficos com resolução 4k nativa proporcionando uma experiência 4k verdadeira, principalmente se você tem uma TV 4K com HDR. Embora essa tecnologia de televisores ainda não seja tão popular atualmente, o novo console da família Xbox promete melhorias gráficas e de performance mesmo em TVs 1080p, muito mais difundidas no mercado atual. Isso significa que jogos como State of Decay

2, Crackdown 3 e Forza Motorsport 7 vão continuar lindos mesmo em TVs sem a tecnologia 4k.

Aliás, mesmo games mais antigos do XOne vão rodar melhor no XOneX. Segundo a Microsoft, não será necessário qualquer esforço por parte dos desenvolvedores dos jogos para que seus produtos rodem melhor no Xbox One X, embora o resultado venha a ser muito melhor caso os próprios produtores puserem as mãos na massa para aprimorar os games para o novo console. E a promessa é de que essa seja uma tarefa bem mais simples do que parece.

Em entrevista ao Gamespot, Paul Bettner da Playful, a produtor responsável pelo promissor Super Lucky's Tale, disse que o Xbox One X *"é o console mais amigável para os desenvolvedores trabalharem [...] As ferramentas e o suporte que recebemos desenvolvendo esse jogo foram as melhores que já tivemos."* Já segundo Bob Roberts, diretor de design de Terra-média: Sombras da Guerra, reforçou a ideia ao dizer que portar o jogo para o XOneX não foi tarefa das mais complicadas. *"[...] Nosso time fez o jogo rodar no kit de desenvolvimento do Xbox One X em um dia,"* declarou.

Com a proposta de otimizar a experiência de jogo, é difícil não comparar o Xbox One X ao PlayStation 4 Pro, da Sony. Ambos os consoles são versões melhoradas do aparelho original, e ambos caem na categoria de "console de meio de geração". Porém, com a já mencionada vantagem de hardware em relação ao videogame da Sony, a Microsoft diz achar mais justo comparar o XOneX a PCs top de linha.

LISTA DE JOGOS APRIMORADOS PARA O XBOX ONE X

Abaixo, você confere uma lista com mais de 60 jogos que vão rodar muito melhor no novo membro da famíla Xbox One

- Anthem
- Ashen
- Ark: Survival Evolved
- The Artful Escape of Francis Vendetti
- Assassin's Creed Origins
- Astroneer
- Black Desert
- Chess Ultra
- Crackdown 3
- The Darwin Project
- Dead Rising 4
- Deep Rock Galactic
- Dishonored 2
- Dovetail Games Euro Fishing
- Doom
- Dragon Ball Fighter Z
- The Elder Scrolls Online
- Everspace
- Fallout 4
- Farming Simulator 17
- Final Fantasy XV
- For Honor
- Forza Horizon 3
- Forza Motorsport 7
- Gears of War 4
- Ghost Recon Wildlands
- Halo Wars 2
- Hitman
- Homefront: The Revolution
- Injustice 2
- Killer Instinct
- Killing Floor 2
- The Last Night
- Life Is Strange: Before the Storm
- Madden NFL 18
- Mantis Burn Racing
- Metro Exodus
- Middle-earth: Shadow of War
- Minecraft
- Need for Speed Payback
- Ori and the Will of the Wisps
- Outlast 2
- Paladins
- PlayerUnknown's Battlegrounds
- Portal Knights
- Raiders of the Broken Planet
- ReCore
- Resident Evil 7
- Rime
- Rocket League
- Sea of Thieves
- Skyrim: Special Edition
- Slime Rancher
- State of Decay 2
- Super Lucky's Tale
- Superhot
- The Surge
- Tacoma
- Titanfall 2
- Warhammer: Vermintide
- We Happy Few
- The Witcher 3: Wild Hunt
- World of Tanks

"Até onde sei, não há nada que ofereça uma combinação de poder e desempenho pelo preço que estamos oferecendo. Em relação a capacidade, se comparasse os recursos, como os 6 teraflops, a memória RAM extra, uma experiência real de jogo em 4K e suporte a HDR, eu compararia [o Xbox One X] com um PC. E em relação ao preço, acho que temos um ótimo dispositivo premium quando falamos em termos de operação desses recursos," disse Dave McCarthy, gerente geral de serviços da divisão Xbox da Microsoft, em entrevista ao Gamespot, se referindo também ao preço do XOneX, que chega às lojas dos EUA a US$ 499, saindo US$ 100 mais caro em relação ao PS4 Pro, vendido a US$ 399.

Como a "briga" real não se resume a teraflops e RAM, um dos pontos mais relevantes na hora de optar pelo XOneX ou pelo PS4 Pro, porém, é a lineup de cada console. Embora tanto os dispositivos da Sony quanto os da Microsoft recebam games multiplataformas, ambas as empresas contam com games exclusivos que, no final do dia, são quem realmente fazem a diferença. Se você não conseguiria ficar sem jogar The Last of Us e Uncharted, por exemplo, a opção mais lógica seria comprar um PS4 Pro e jogar Halo e Gears of Wars no PC, certo? Embora seja uma alternativa mais do que válida, a Microsoft argumenta que dificilmente você seria capaz de montar um computador com as mesmas especificações do novo Xbox por menos de US$ 600, então a experiência de jogo não seria nem de longe a mesma.

De qualquer forma, o passo que a Microsoft deu em direção ao futuro com o Xbox One X tem potencial para mudar o cenário da "guerra dos consoles". Com vantagem técnica sobre o maior concorrente (pelo menos no papel, segundo as especificações do XOnex), além do anúncio de 22 novos jogos exclusivos para a plataforma — visando sanar uma das maiores reclamações do público em relação ao Xbox: a falta de títulos exclusivos —, a Microsoft tem em suas mãos a faca e o queijo. Nos resta agora esperar que ela saiba aproveitar a oportunidade, porque no final do dia quem sai ganhando somos nós, o público gamer.

texto Hugo Pereira
Rodrigo Estevam
arte Guilherme Vargas

O MELHOR DA E3 2017

Elegemos os títulos que mais nos hyparam na edição desse ano da maior convenção de videogames do mundo

Todo ano, em junho, ocorre em Los Angeles uma peregrinação de jogadores e jornalistas rumo à Meca dos games: a Electronic Entertainment Expo, mais conhecida como E3. Com conferências das principais distribuidoras e desenvolvedoras anunciando seus próximos jogos, um saguão lotado de experiências jogáveis de títulos vindouros e entrevistas com famosos game designers, é a semana que mais gera notícia e alimenta nosso hype anualmente. Com isso em mente, elegemos quatro títulos de cada conferência pelos quais estamos mais "hypados" para jogar em nossos sistemas.

MARIO ODYSSEY

O encanador da Nintendo volta com tudo no Switch! Essa odisséia que a empresa promete é rica em escala e conteúdo: tentando impedir um casamento entre Peach e Bowser, Mario precisa viajar por diversos reinos inspirados em locais do mundo real (como México ou Nova York). Retomando o estilo de mundo aberto de Super Mario 64 e Sunshine, agora o bigodudo conta com a ajuda de Cappy, um fantasma que habita seu chapéu, para capturar e controlar inimigos, objetos inanimados, humanos e até um T-Rex! Aguardamos ansiosamente o lançamento do jogo, que chega às lojas em outubro.
Lançamento: 27 de outubro de 2017
Plataformas: Switch

KIRBY

Ainda sem subtítulo e com lançamento previsto para 2018, aqui não há nenhum gameplay maluco baseado em toque ou inclinação, e sim seu bom e velho Kirby de plataforma. A novidade fica na possibilidade de recrutar inimigos para o seu time e ajudar nas fases e batalhas, além do retorno da mecânica de Kirby 64: the Crystal Shards que possibilita a mistura de dois poderes, criando coisas inusitadas como uma espada em chamas ou um disco de curling para Kirby.
Lançamento: 2018
Plataformas: Switch

YOSHI

Outra experiência que remete a um título do Nintendo 64, o jogo do Yoshi para Nintendo Switch deixa de lado a estética de lã (ainda que o próprio dinossauro se mantenha um tanto felpudo) em prol de cartolina, papelão e um estilo DiY/ Papercraft. Com bifurcações e caminhos alternativos, além da possibilidade de ver o "lado de trás" do estágio (o que gera momentos hilários ao ver Shy Guys movendo as plataformas que teoricamente se moviam sozinhas).
Lançamento: 2018
Plataformas: Switch

XENOBLADE CHRONICLES 2

O novo título da Monolith Soft não deve ser confundido com os demais Xenoblades: ainda que existam raças e termos conhecidos, aqui não há uma continuação da história do título de Wii nem do de Wii U, apesar dos teases nos finais dos mesmos. Com um combate mais ágil que mistura elementos dos últimos dois jogos e design de alguns personagens por parte do lendário Tetsuya Nomura (de Final Fantasy), o jogo parece ser uma grande experiência para o Switch em 2017, caso realmente saia nesse final de ano.

Lançamento: Dezembro de 2017
Plataformas: Switch

PlayStation®

GOD OF WAR 4

Depois de um bom tempo sem dar as caras, Kratos retorna com muitas

novidades: um sistema de batalha por cima do ombro bem mais complexo, um filho que o acompanha por toda a aventura, substituição da mitologia grega pela nórdica e um novo visual barbado. Além de uma voracidade insana no combate e gráficos lindos, a história promete lidar com temas interessantes já que coloca em foco as ideologias contrastantes de Kratos e seu filho. Caso contrário, ao menos vamos poder descer a porrada em uma cobra do tamanho do mundo.
Lançamento: 2018
Plataformas: PS4

SPIDER-MAN

Desde a E3 do ano passado, este é um dos títulos da Sony ao qual o povo aguardava ansiosamente por informações e parece que a Insomniac Games vai entregar um perfeito jogo do cabeça-de-teia. Misturando as melhores partes do jogos do aranha para PS1 (o combate) e PS2 (soltando teias por aí para se locomover) e aspectos da série Batman: Arkham, o jogo não tem nenhuma relação com o filme "de volta ao lar", mas parece ser tão bom quanto. E também tão cinemático quanto o longa estrelado por Tom Holland, devido a cenas de ação repletas de Quick Time Events.
Lançamento: 2018
Plataformas: PS4

MONSTER HUNTER WORLD

Já definido pela própria Capcom como "basicamente um Monster Hunter 5", World remove várias convenções da série em favor de uma experiência mais integrada. Lá se vão as divisões de área que causavam terríveis loadings e monstros desaparecendo. Aqui tudo ocorre em um lindo mundo aberto, com um caçador mais ágil, inimigos com inteligência artificial mais complexa e um ecossistema repleto de diferentes interações e cenários - tudo isso proporcionando ainda mais diversão quando adicionada a marca registrada da série: o modo cooperativo para até quatro jogadores simultâneos.

Lançamento: 2018

Plataformas: PS4, XBox One

DAYS GONE

Hoje em dia o que não falta são jogos de sobrevivência num mundo pós-apocalíptico repleto de zumbis, então é preciso ter algum diferencial para se destacar nesse gênero. Aqui, os diferenciais são uma grande diversidade de inimigos putrefatos (e estes são mais inclinados a correr do que mancar) e um sistema climático que modifica drasticamente o ambiente e como as missões acontecem. De nevascas que expulsam hordas de zumbis mas atraem lobos a chuvas que dificultam escaladas mas potencializam o seu stealth, o Bend Studio

parece estar bancando forte o fator replay de seu jogo.
Lançamento: Sem previsão
Plataformas: PS4

XBOX

STATE OF DECAY 2

Para bater de frente com Days Gone da Sony, a sequência de State of Decay explora ainda mais os elementos que foram elogiados no primeiro jogo da série. Como na fantasia de muitos, SoD2 investe na ideia de como seria montar um acampamento para uma comunidade sobreviver a ataques zumbis e suas consequências. Recrutou um agricultor? Monte uma horta para colher comida, mas cuidado: o barulho da construção atrairá zumbis e o ronco do agricultor diminuirá a moral dos demais sobreviventes. Com elementos de RPG, administração e estratégia, este é realmente um jogo de zumbi diferente dos demais. E o melhor de tudo: dessa vez você vai poder encarar os mortos-vivos acompanhado em jogatinas para até quatro jogadores online!
Lançamento: 2018
Plataformas: PC, Xbox One

PLAYER'S UKNOWN BATTLEGROUNDS

A nova sensação do momento são os jogos de Battle Royale, no qual diversos jogadores são colocados um contra o outro num ambiente que lentamente se encolhe, aumentando a frenquência de confronto. Dentre os do gênero, PUBG é um dos mais refinados, com bastante conteúdo, bons controles e randomização o suficiente para que cada partida seja diferente da anterior.

Lançamento: 2018
Plataformas: PC, Xbox One

ORI AND THE WILL OF THE WISPS

A sequência de Ori and the Blind Forest recebeu apenas um teaser trailer, sem sequer uma data de lançamento, mas foi o suficiente para animar jogadores, visto a falta de nomes estabelecidos na conferência da Microsoft. Ainda mais belo que o original (algo exponenciado pela promessa de 4K no Xbox One X) e com um quê mais sombrio e triste, resta esperar por esse que promete ser mais um excelente, lindo e bem difícil jogo de plataforma.

Lançamento: Sem previsão
Plataformas: PC, Xbox One

SEA OF THIEVES

Esqueça Conker, Banjo e (felizmente) Kinect Sports: a nova aposta cartunesca da Rare vem na forma de Sea of Thieves. Em contraste do simulador de navios da Ubisoft, aqui a ideia é realmente ser um pirata. Com mais três amigos, pilote um navio, beba na taverna, recupere ouro de um navio afundado e descubra tesouros através de poemas gerados proceduralmente. De tudo que jogamos no estande da Microsoft, esse é o título que mais justifica a compra de um Xbox One X.

Lançamento: 2018
Plataformas: PC, Xbox One

Bethesda™

THE EVIL WITHIN 2

Que maneira melhor de descrever The Evil Within do que "Resident Evil encontra

Silent Hill"? Visto por muitos como o jogo que reacendeu a chama do gênero terror de sobrevivência, The Evil Within agradou bastante tanto o público quanto a crítica especializada, com climão de terror e suspense na medida certa — embora a trama e os personagens tenham ficado um pouco aquém do esperado. Precisando ser "nivelado por baixo" por ter sido lançado com versões não apenas para a geração atual, mas também para a anterior, o primeiro jogo da série não aproveitou toda a potência do PS4 e do Xbox One, então o esperado é que vejamos gráficos muito superiores nessa sequência. E pelo que vimos no trailer de anúncio de The Evil Within 2, a história do jogo tem potencial pra ser bem melhor também…
Lançamento: 13 de outubro de 2017
Plataformas: PC, PS4, Xbox One

DISHONORED
DEATH OF THE OUTSIDER

Neste novo jogo da série, estaremos na pele de Billie Lurk, uma notória assassina que ao lado de Daud, seu mentor, tem uma missão mais do que importante: matar o Outsider, visto pelas personagens como peça-chave nas piores e mais desonradas ações do Império. Nesta nova aventura, apresentada como a porta de entrada perfeita para novos jogadores, viajaremos por Karnaca, descobrindo segredos perdidos sobre a cidade, e realizando assassinatos usando poderes paranormais em busca do Outsider. Sendo você fã ou não da série, é inegável que o gameplay exibido na E3 não tenha sido super empolgante.
Lançamento: 15 de setembro de 2017
Plataformas: PC, PS4, Xbox One

WOLFENSTEIN II
THE NEW COLOSSUS

A vitória sobre o exército nazista no game anterior foi uma alegria pouco duradoura, já que pouco tempo depois os Estados Unidos estavam vivendo mais uma vez oprimidos pelo nazismo. Nesta continuação, BJ Blazkowicz retorna extremamente ferido após os eventos de Wolfenstein: The New Order, preso a uma cadeira de rodas, mas nem isso é capaz de contê-lo. Novamente na pele de BJ, continuaremos nossa investida contra os nazistas explodindo-os das maneiras mais brutais e divertidas (e sim, essas duas palavras combinam muito bem nesse contexto) possíveis.

Lançamento: 27 de outubro de 2017

Plataformas: PC, PS4, Xbox One

THE ELDER SCROLLS V
SKYRIM

Ok, tá certo que a essa altura do campeonato Skyrim não é nenhuma novidade. O jogo foi lançado originalmente em 2011, e agora volta quase seis anos depois… fazendo mais barulho! Afinal, essa vai ser a primeira vez que Dovahkiin vai dar as caras em um console da Nintendo (nos da Sony e da Microsoft o jogo tem versões para os consoles atuais e os da geração passada) com direito a uma skin de Link, a presença de outros itens da série Zelda (como a Master Sword) e compatibilidade com as miniaturas amiibo.

Lançamento: Dezembro de 2017

Plataformas: Switch

ASSASSIN'S CREED ORIGINS

Aparentemente evitar os lançamentos anuais era justamente o que a franquia precisava. Com um sistema de combate reformulado, um grande mundo aberto dinâmico devido aos diferentes climas do egito e várias perguntas sobre a história da franquia (de onde vem aquele basilisco gigante do trailer? O que o "Origins" significa para a origem do credo dos assassinos e templários?). Apesar dos diversos leaks, Bayek deixou muitos animados para sua aventura egípcia que chegará aos consoles no final de outubro.

Lançamento: 27 de outubro de 2017

Plataformas: PC, PS4, Xbox One

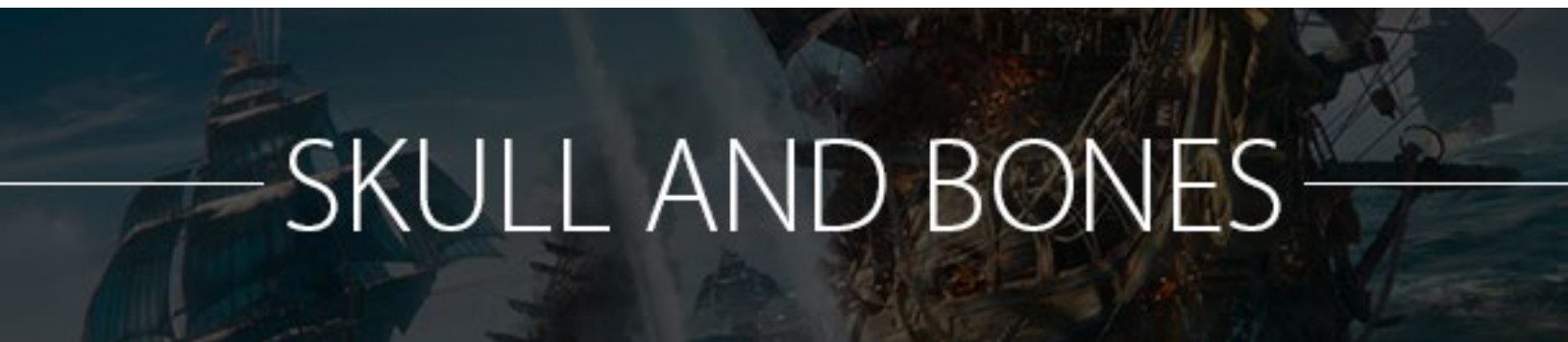
MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE

Apesar de ser um rumor há meio ano e ter feito muitos torcerem o nariz às imagens vazadas, o resultado final surpreendeu e clamou vários prêmios na

E3. O crossover entre Mario e cia. e os coelhos malucos se dá na forma de um complexo RPG tático, com movimentos especiais, combos entre personagens, sistema de cobertura e ambientes interativo. A complexidade e a qualidade do título fazem dele um dos mais promissores quando chegar ao Switch no fim de agosto. Ah, e o melhor: a trilha sonora foi composta por Grant Kirkhope!
Lançamento: 29 de agosto de 2017
Plataformas: Switch

FAR CRY 5

O novo Far Cry da Ubisoft deixa de lado os mamutes e lanças, e retorna a um contexto moderno — e com uma temática bem relacionada aos dias de hoje. Situado em Hope County, uma área fictícia do interior dos Estados Unidos, cabe ao jogador livrar a população de fanáticos religiosos com uma visão deturpada do cristianismo. Com multiplayer a qualquer momento e cães de aluguel (em certos casos, a expressão é literal) para ajudar na aventura solo, FC5 parece ter um gameplay tão sólido quanto as suas críticas sociais.
Lançamento: 27 de fevereiro de 2018
Plataformas: PC, PS4, Xbox One

SKULL AND BONES

O que era um rumor na época pós-Assassins Creed 4: Black Flag finalmente tomou forma. Expandindo no combate naval que tanto fez sucesso no título,

aqui duas equipes de jogadores tomam controle de diferentes navios de uma armada pirata e combatem por tesouros espalhados pelo mapa. Tendo de prestar atenção nas correntes do mar, direção do vento e diferentes estações do navio, o jogo promete seguir o sucesso de For Honor e entregar uma intensa experiência de multiplayer competitivo online.

Lançamento: 2018

Plataformas: PC, PS4, Xbox One

ANTHEM

Em partidas online de até quatro jogadores, em Anthem exploraremos os confins do mundo como Freelancers, os poucos corajosos e habilidosos o suficiente para deixar o conforto da civilização para encarar os desafios do belo e perigoso mundo selvagem. Anthem será um RPG de ação em terceira pessoa no qual vamos poder personalizar nossas armaduras Lança, equipamentos utilizados para explorar os perigos do mundo aberto e dinâmico do jogo, com diversos aparatos que podem ser encontrados em missões ou construídos pelo próprio jogador para aumentar tanto o poder de fogo quanto a durabilidade e defesa das armaduras, proporcionando maiores chances de sucesso seja atacando grupos inimigos ou sobrevivendo a violentas tempestades.

Lançamento: 2018

Plataformas: PC, PS4, Xbox One

A WAY OUT

Dois presidiários, uma missão: fugir da cadeia. Do estúdio responsável pela criação de Brothers: A Tale of Two Sons, visando resgatar os espírito cooperativo, A Way Out é uma aposta da EA pela iniciativa EA Originals, na qual a empresa se junta a estúdios independentes. Criado para ser jogado em multiplayer local, mas também com suporte a jogatina online, o jogo tem lançamento previsto para o início de 2018 e promete muita emoção na jornada de fuga da dupla em uma campanha fortemente baseada nas escolhas e ações dos jogadores.

Lançamento: 2018
Plataformas: PC, PS4, Xbox One

NEED FOR SPEED PAYBACK

Lembra quando anunciaram que GTA V seria visto (e jogado) pela perspectiva de três personagens diferentes? Pois parece que teremos algo semelhante com o novo Need for Speed. Ambientado em um mundo aberto e contando com cinco classes diferentes de carros (Corrida, drift, off-road, arrancada e velocidade), todos altamente personalizáveis, Payback acompanhará Tyler, Mac, e Jess em sua jornada de vingança contra um cartel que controla o submundo de Fortune Valley.

Lançamento: 10 de novembro de 2017
Plataformas: PC, PS4, Xbox One

STAR WARS BATTLEFRONT II

A aguardada sequência de Star Wars Battlefront vai contar com todas as três eras vistas nos cinemas: os prequels (Episódios I, II e III), a trilogia clássica (Episódios IV, V e VI), além do último lançamento, O Despertar da Força — enquanto o conteúdo referente a Os Últimos Jedi chega em dezembro, via atualização gratuita, trazendo Finn, Capitã Phasma e muito mais. Cheio de novidades, como novas classes e heróis, além de unidades especiais de reforço compostas por Superdroides de Combate B2 e Troopers Saltadores Clones, por exemplo, Star Wars Battlefront II promete muito mais diversão e imersão quando chegar às lojas, em novembro.

Lançamento: 17 de novembro de 2017

Plataformas: PC, PS4, Xbox One

LISTA DE PRESENTES

Selecionamos os melhores itens pra presentear aquela pessoinha nerd que você tanto admira

Estatueta Suicide Squad Batman escala 1/10

Fabricante: Iron Studios
Preço: entre R$ 269,91 e R$ 299,90

Uncharted Nathan Drake - Pop Vinyl

Funko
Preço: entre R$ 89,91 e R$ 99,90

Estatueta Ghostbusters Peter Venkman escala 1/10

Fabricante: Iron Studios
Preço: entre R$ 269,91 e R$ 299,90

O Pistoleiro - Col. A Torre Negra Vol. I

Autor: Stephen King
Editora: Suma das Letras
Preço: entre R$ 38,30 e R$ 47,90

Injustiça - Deuses Entre Nós - Ano Dois

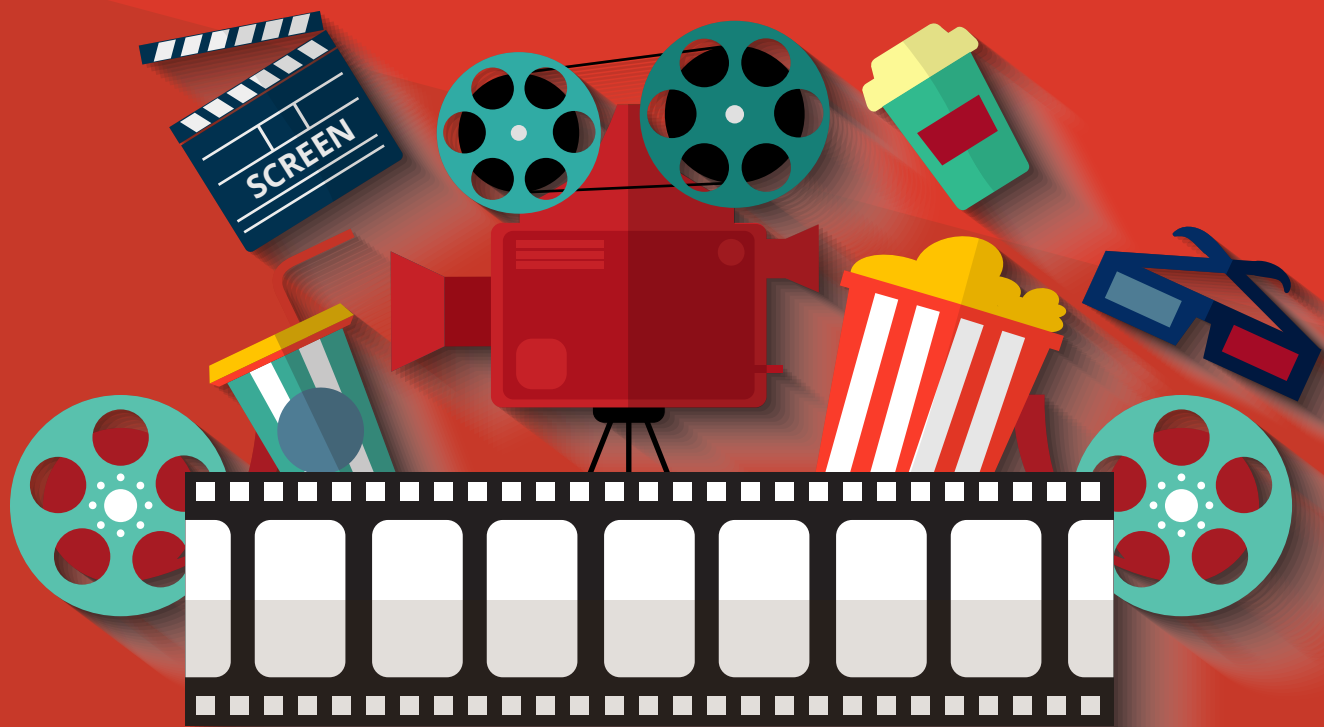
Autores: Tom Taylor, Bruno Redondo, Mike S. Miller
Editora: Panini Books
Preço: entre R$ 73,80 e R$ 82,00

Hellboy - Contos Bizarros - Edição De Ouro

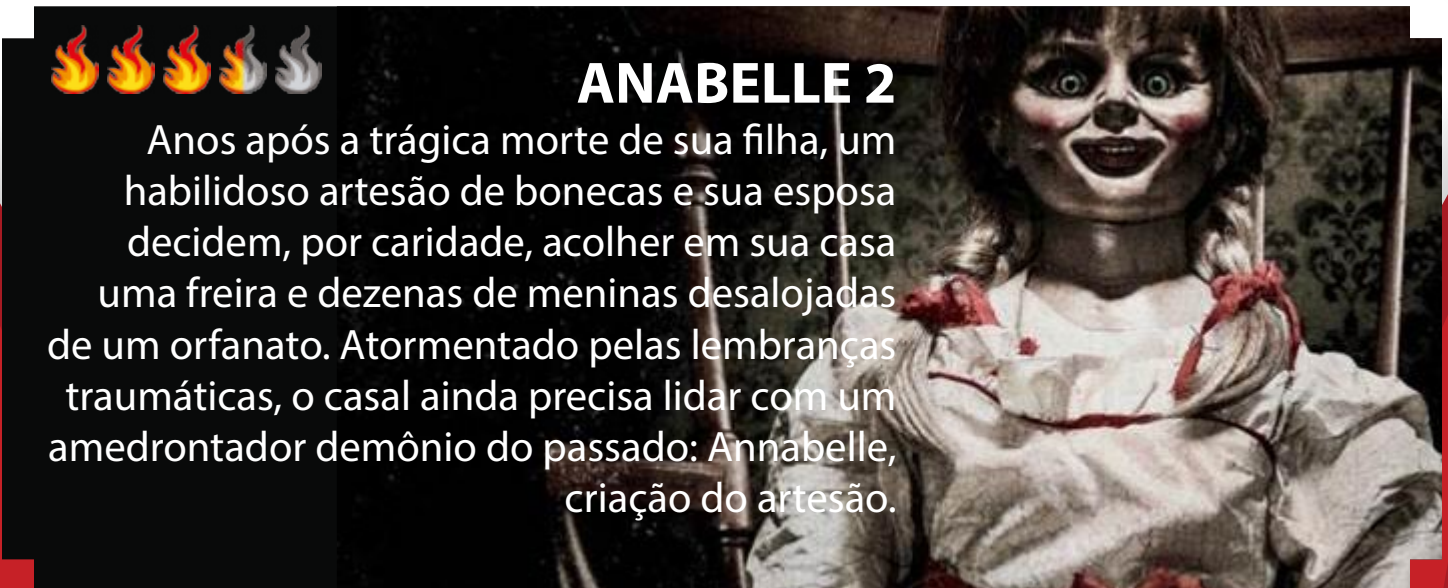
Autor: Diversos autores
Editora: Mythos Editora
Preço: entre R$ 135,90 e R$ 169,90

NA TELONA

LANÇAMENTOS DE AGOSTO E SETEMBRO

Veja quais filmes te esperam nas salas de cinemas neste bimestre

AGOSTO

A TORRE NEGRA

O pistoleiro Roland Deschain percorre o mundo em busca da famosa Torre Negra, prédio mágico que está prestes a desaparecer. Essa busca envolve uma intensa perseguição ao poderoso Homem de Preto, passagens entre tempos diferentes, encontros intensos e confusões entre o real e o imaginário. Baseado na obra literária homônima de Stephen King.

ANABELLE 2

Anos após a trágica morte de sua filha, um habilidoso artesão de bonecas e sua esposa decidem, por caridade, acolher em sua casa uma freira e dezenas de meninas desalojadas de um orfanato. Atormentado pelas lembranças traumáticas, o casal ainda precisa lidar com um amedrontador demônio do passado: Annabelle, criação do artesão.

SETEMBRO

KINGSMAN: O CÍRCULO DOURADO

Quando o quartel general Kingsman é destruído, uma jornada os leva à descoberta de uma organização de espionagem nos EUA. Essas duas corporações secretas de elite devem se unir para derrotar um inimigo comum.

IT: A COISA

Derry é uma pacata cidade que foi aterrorizada 30 anos atrás por um ser conhecido como "A Coisa". Suas vítimas eram crianças, sendo que se apresentava na maioria das vezes como o palhaço Pennywise. Com esta forma ele reaparece, 30 anos depois. Sete pessoas atacadas pela criatura juraram combatê-la caso surgisse outra vez, porém este juramento pode custar suas vidas.

texto Thomas Schulze
arte Guilherme Vargas

20 ANOS A SERVIÇO DE SUA MAJESTADE

Celebramos o legado de GoldenEye, o mais importante FPS para consoles

O nome é Ware. Rareware. Em agosto de 1997, a empresa concluiu com êxito uma de suas mais ousadas missões: transformar um pequeno projeto de jogo de tiro sobre trilhos em um dos maiores sucessos do Nintendo 64.

Muito além disso, a improvável vitória da equipe estabeleceu um novo paradigma de qualidade para os jogos de tiro em primeiro pessoa, e provou para o mundo inteiro que nem só de mouse e teclado vivia o gênero.

PELA INGLATERRA, JAMES?

Relembrando o gigantesco valor que GoldenEye teve para indústria, chega a ser engraçado lembrar que, por um bom tempo, seu protótipo era uma espécie de "patinho feio" nos estúdios da desenvolvedora britânica.

Afinal, na época a companhia de Tim e Chris Stamper estava mais interessada em concluir o excelente jogo de plataforma Banjo-Kazooie, de forma que trabalhar em um jogo licenciado sobre um filme já datado não era exatamente a ideia mais atraente do mundo.

No entanto, o pequeno pessoal direcionado para o projeto esbarrou em várias boas ideias, especialmente um inovador sistema de detecção de disparos e física, que fazia os inimigos reagirem de diferentes formas dependendo do local do disparo.

Com o auxílio de Ken Lobb, devidamente homenageado no game

com a lendária arma Klobb, a equipe ganhou mais tempo de desenvolvimento e liberdade para seu projeto, que chamava cada vez mais atenção.

Com o passar dos meses, os trilhos fixos deram lugar a mapas abertos repletos de rotas alternativas e missões paralelas. Um dos elementos mais celebrados do game, seu multiplayer, foi um acréscimo de última hora e quase ficou de fora!

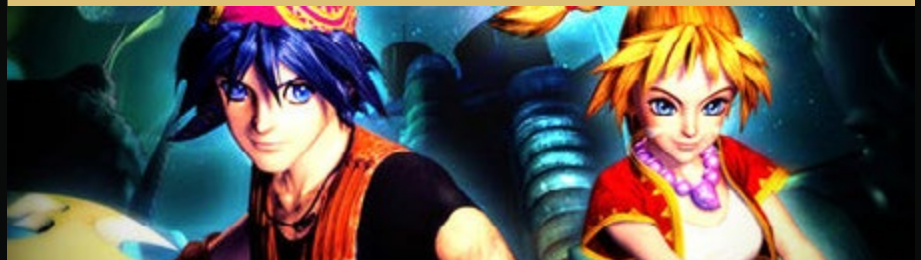
DA RARE, COM AMOR

Contrariando até as expectativas mais otimistas da Rare, GoldenEye chegou às prateleiras como um produto totalmente diferente do planejado inicialmente, mas que agradou em cheio aos jogadores.

O terceiro jogo mais vendido do Nintendo 64 (perdendo apenas para Super Mario 64 e Mario Kart 64) deixou marcas muito além do universo da Big N: seus controles precisos abriram as portas para que franquias como Halo, Call of Duty e Medal of Honor encontrassem um lar acolhedor nos consoles de mesa.
É claro que não faltaram clones de qualidade questionável e remakes oportunistas, como o infame GoldenEye Reloaded, da Activision, ou a “““sequência””” (e tome aspas nisso!) GoldenEye, da EA, mas quem se importa? Assim como a franquia 007 sobreviveu a péssimos filmes como Quantum of Solace e Die Another Day, mantendo sua imagem praticamente incólume, o legado de GoldenEye também ignora qualquer percalço. (Exceto talvez por aquele amigo apelão que sempre joga com Oddjob no multiplayer, né?)

LANÇAMENTOS DE JOGOS CLÁSSICOS

Confira uma lista com jogos que fizeram história

AGOSTO
25 de Agosto de 1997 - GoldenEye 007
16 de agosto de 1999 - Legacy of Kain: Soul Reaver
15 de agosto de 2000 - ***Chrono Cross***

SETEMBRO
09 de setembro de 1998 - Parasite Eve
22 de setembro de 1999 - Resident Evil 3: Nemesis
24 de setembro de 1997 - Ultima Online
28 de setembro de 1998 - Pokémon Red and Blue
30 de setembro de 1999 - Final Fantasy VI

Relembre a odisséia digital que revolucionou a indústria de efeitos especiais do cinema

texto Gabriel Toschi
arte Guilherme Vargas

35 ANOS DE TRON

O VERDADEIRO LEGADO DA "ODISSÉIA ELETRÔNICA"

A verdade é que, em 1982, ninguém sabia muito bem o que era a computação e o que ela estava se tornando, nem mesmo as pessoas responsáveis por fazê-la se tornar alguma coisa. O mundo "cibernético" daquela época não era só pura ciência: imaginar o que acontecia dentro de um computador era também um mundo mágico e fantástico.

Tron foi um dos maiores expoentes desse imaginário quando foi lançado no começo dos anos 80. A história do programador Kevin Flynn, que é materializado dentro de um mundo digital para buscar os culpados por roubar o seu trabalho, já tem **35 anos de existência**, mas deixou seu legado - não estou falando do filme de 2010 - na cultura pop, na sétima arte e até na história da própria computação.

DA COMPUTAÇÃO, PARA A COMPUTAÇÃO

Um dos marcos que Tron trouxe para a indústria foi provar que a animação computacional poderia ser uma verdadeira aliada do cinema. Como tudo ainda era muito primitivo e simples, ela foi usada apenas para gerar objetos como as lightcycles (as motos de luz), tanques e naves. Mesmo assim, a importância de Tron para a animação digital é tão grande que John Lasseter, co-fundador da Pixar, declarou que *"sem Tron, não haveria como existir Toy Story"*, conhecido como o primeiro longa-metragem feito apenas com animação digital.

O esforço para produzir estas cenas foi tão grande que as quatro maiores empresas do ramo da computação gráfica foram contratadas para participar da produção do filme. Tron foi importante até para o meio acadêmico: Ken Perlin, enquanto trabalhava para uma destas empresas, a MAGI, desenvolveu o algoritmo Perlin noise, capaz de gerar texturas mais realistas para modelos 3D gerados por computador. Inclusive, foi um dos primeiros e mais conhecidos efeitos do tipo e que valeu ao criador um prêmio da Acadêmia (a mesma que entrega o Oscar).

A EVOLUÇÃO DO SISTEMA

Um jogo inspirado em tecnologia, obviamente, deveria dar origem a novos jogos de videogame: o arcade Tron, lançado pela Midway em 1982, transformava em níveis quatro passagens diferentes do filme e conseguiu arrecadar mais lucro do que o próprio filme nos cinemas! No ano seguinte, *Discs of Tron* não fez tanto sucesso, mas conseguiu trazer a eletrizante batalha de discos para os fliperamas. Em 2003, o jogo Tron 2.0 tentou dar um novo ar a franquia em um competente FPS.

O filme original recebeu uma sequência em 2010 com Tron: O Legado, contando a história do filho de Kevin, Sam Flynn, entrando no mundo digital para procurar o pai, desaparecido por 20 anos. Por mais que não tenha sido tão inovador que o original, trouxe um novo ar à série, assim como expandiu o universo de Tron para uma série de TV (**Tron: Uprising**) e novos jogos (**Tron: Evolution e Tron Evolution: Battle Grids**), além de ter figurado entre os novos mundos da série **Kingdom Hearts**.

01010100 01010010 01001111 01001110

Tron não foi apenas um filme de ficção científica: ele é o retrato de como as pessoas dos anos 80 imaginavam uma vida rodeada por tecnologia. Depois de 35 anos, o que nos resta é esperar por uma nova versão desse sistema, para saber o que nós esperamos da tecnologia no futuro. Enquanto não temos motos de luz, podemos começar a imaginar como seria a nossa **odisseia eletrônica**…

LANÇAMENTOS: CLÁSSICOS DO CINEMA

Abaixo você confere uma listinha com alguns filmes lançados nos meses de agosto e setembro que fizeram história e marcaram a vida de muita gente.

AGOSTO
01 de agosto de 1986 - Howard, o super herói
04 de agosto de 1995 - Babe, o Porquinho Atrapalhado
05 de agosto de 1994 - Os Batutinhas
06 de agosto de 1993 - O Fugitivo
07 de agosto de 1987 - Mestres do Universo
15 de agosto de 1986 - A Mosca
16 de agosto de 1985 - A Volta dos Mortos Vivos
18 de agosto de 1995 - Mortal Kombat - O Filme
21 de agosto de 1987 - Dirty Dancing - Ritmo quente
26 de agosto de 1992 - O Último dos Moicanos

SETEMBRO
01 de setembro de 1995 - Anjos Rebeldes
10 de setembro de 1987 - Hellraiser - Renascido do Inferno
15 de setembro de 1995 - Hackers - Piratas de Computador
18 de setembro de 1987 - Atração Fatal
21 de setembro de 1990 - Os Bons Companheiros
22 de setembro de 1995 - Seven: Os Sete Crimes Capitais
24 de setembro de 1986 - O Nome da Rosa
30 de setembro de 1988 - Elvira, a Rainha das Trevas